KONAMI®

DISTRIBUTED BY KONAMI EUROPE GMBH
BERNER STR. 77 6000 FRANKFURT
AM MAIN 56, GERMANY

A-PDF Image To PDF Demo. Purchase from www.A-PDF.com to rem

Snake's Revenge™ is a trademark of Konami. Konami™ is a registered trademark
of Konami Co., Ltd. Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.
© 1991 Konami

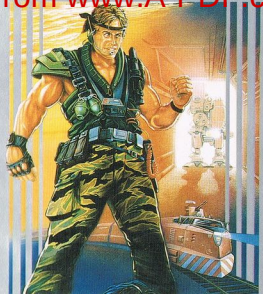
Printed in Japan

KONAMI®

NES-E2-NOE

# SNAKE'S REVENGE™

SPIELANLEITUNG



KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System®.

This game is licensed by Nintendo® for play on the Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

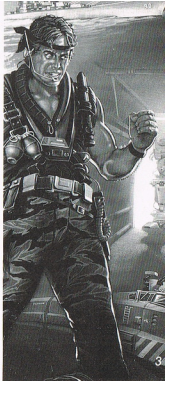


## WILLKOMMEN IN DER WELT VON KONAMI!

Du bist jetzt der stolze Besitzer von Konami's echter Version von Snake's Revenge® für das Nintendo Entertainment System™. Du solltest die nachfolgende Anleitung gründlich durchlesen, bevor Du die schwer bewachte Higharolla Kockamamie FESTUNG FANATIC infiltrierst.

## INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG IN DAS SPIEL ..... 4
DIE KOMMANDO-TRUPPE ..... 5
STEUERUNG DER ACTION ..... 6
SCHLACHTFELDER ..... 7
TOP SECRET MODUS (STRENG GEHEIM) ..... 8
WAFFEN ..... 9
AUSRÜSTUNG ..... 10
CODE NAME: PASSWORT ..... 12
ÜBERLEBENS-TIPS ..... 13
UMGANG MIT DEM SPIELMODUL ..... 14



## AUSRÜCKEN MIT DEM ZIEL ISHKABIBIL

Der Stealth Helikopter taucht und schwenkt unsichtbar für den Radar durch die engen Pässe einer riesigen Bergkette, die sich von den Grenzen Teristans bis zu seiner Hauptstadt Ishkabibil erstreckt. Es sind nur Minuten bis zur Absprungzone; Du hältst Dein Gewehr umklammert und starrst aus dem Fenster. Überall ist nur Dunkelheit.

Die anderen Mitglieder Deiner Kommando-Gruppe des FOX HOUND Bataillons sitzen Dir gegenüber. Niemand spricht, aber durch die Stille kann man einen Gedanken laut und deutlich hören – dies wird die gefährlichste Mission, die jemals gestartet wurde; noch gefährlicher als das Eindringen in die Festung von Colonel Vermon Ca'Iaffly.

Denn jetzt fordert Ihr Higharolla Kockamamie und seine Armee von rasenden Verrückten heraus. Und Ihr müßt an hunderten von Uzi-tragenden Soldaten, einem stark bewaffneten Kriegsschiff und einer vollbeladenen Lokomotive vorbeikommen, um zu Eurem Ziel zu gelangen, nämlich der Vernichtung von Higharollas atomarem Ultra-Scheich Kampfpanzer. Andernfalls wird die Welt von einem Kerl in die Knie gezwungen, der achtmal hintereinander den „Preis für den gnadenlosesten Mann des Jahres" gewonnen hat.

## WIE EINE MISSION ERFOLG HAT

Sobald der Stealth Hubschrauber in den Luftraum von Teristan eingedrungen ist, springt ein Squadron an den Grenzen der Festung Fanatic ab, einem Versteck für Terroristen am Stadtrand von Ishkabibil, wo die umnachteten Truppen von Higharolla stationiert sind. Von dort aus mußt Du in die Festung gelangen und dabei alle Kenntnisse anwenden, die Du Dir in der FOX HOUND Anschleich-/Angriffsschule angeeignet hast. Schhhhh, leise. Sicher bist Du plötzlich von angreifenden Truppen umgeben, die sich nicht an die Regeln der Genfer Konvention halten.

Während Du Dich durch die Festung „schlängelst", halte die Augen offen und achte auf versteckte Waffen, wichtige Ausrüstungsgegenstände und am wichtigsten POT's (Prisoners Of Terrorism = Gefangene des Terrorismus), die Dir Informationen geben können, die für den Erfolg des Unternehmens unerläßlich sind. Achte auch auf Suchlichter und Heli-Snoopers, die versuchen, Deine Position zu entdecken.

Wenn Du während Deiner Mission ein RUF-SIGNAL empfängst, oder zu irgendeinem Zeitpunkt während des Abenteuers J.T., Nick oder Jennifer kontaktieren willst, setze Dein Funkgerät ein (detaillierte Angaben auf Seite 8).



Und schließlich solltest Du immer daran denken: Du mußt bestimmte Pass-Karten finden, um durch die feindlichen Gebäude zu kommen oder Zimmer zu betreten, in denen sich Waffen und Ausrüstungsgegenstände befinden, die Du einfach „haben mußt". Jede dieser Karten (1 – 8) enthält einen Geheimcode, der zu den verschiedenen Türen paßt. Ohne diese Karten kannst Du gleich Deinen Kampfanzug ausziehen und Dich in einen Nadelstreifenanzug werfen.

## DIE DREI MITGLIEDER DER KOMMANDO-TRUPPE *(Und ihre fantastische Freundin Jennifer)*

Setze Deinen Namen hier ein

### *Auch bekannt unter dem Namen SOLID SNAKE*

Du hast den schwarzen Gürtel in 32 verschiedenen, orientalischen Kampfsportarten und bist mit dem Umgang von jeder Waffe, die die Menschheit kennt, vertraut. Du bist FOX HOUNDs beste Kampfmaschine. Du bist eine Kombination zwischen Rambo, James Bond, John Wayne und Lawarence von Arabien. Du bist auch der Anführer dieser gefährlichen Mission und wenn Du ins Gras beißt, nimmst Du die Ivoe Welt mit Dir ins Grab.

### *J.T.*

Als Null-Null-Spion der super geheimen Geheimdienst-Abteilung der Luftwaffe ist John Turner der größte Camouflage (Tarnungs-) Künstler, den es je gab. Zuletzt wurde er im Jahre 1969 im Süden von Vietnam gesehen. Aber mach' Dir keine Sorgen, für diese Mission taucht er mit Sicherheit auf.

### *Kommando, Nick Myer*

Machte seinen Abschluß in Harvard magna cum laude, aber für ihn war die halsabschneidende Atmosphäre der Börse von Wallstreet zu langweilig. Also schloß er sich FOX HOUND an und wurde sehr schnell zu einem Sprengstoff-Guru und zum Anführer der Nitroglycerin-Division. Nicks Spitzname: La Bomba.

### *Jennifer X*

Man weiß nur sehr wenig über Jennifer, außer, daß sie die unglaubliche Fähigkeit hat, das Hauptquartier der jeweiligen Gegner zu infiltrieren. Gegenwärtig gibt sie sich als Computer-Expertin aus und arbeitet im Nervenzentrum der Festung Fanatic. Es kursiert das Gerücht, daß sie die jüngere Schwester von Ginger aus der Serie „Gilligan's Island" ist. Hinweis: Ihr geheimer Code-Name ist 'Y'. Person.

## STEUERUNG DEINER SPIELFIGUR

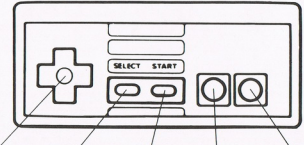
***A-Taste*** Auf der Hauptanzeige mußt Du diese Taste drücken, um Deine Waffen oder Ausrüstungsgegenstände einzusetzen. In der horizontalen Anzeige löst ein Drücken dieser Taste einen Sprung aus.

***B-Taste*** Auf der Hauptanzeige mußt Du diese Taste drücken, um zuzuschlagen oder zu stechen. In der horizontalen Anzeige drücke darauf, um Deine Waffen einzusetzen.

***Start-Taste*** Drücke auf diese Taste, um das Spiel zu beginnen, oder während eines Durchgangs zu unterbrechen.

***Select-Taste*** Drücke während des Spiels darauf, und die Unteranzeige MODE SELECTION (Modus-Auswahl) erscheint. Auf Seite 7 findest Du detaillierte Angaben darüber, wie man eine Waffe, Ausrüstungsgegenstände oder ein Funkgerät mit Hilfe dieser Unteranzeige auswählt.

***Controller*** Drücke auf den Controller, um Deinen Kämpfer während des Spiels in vier verschiedene Richtungen zu bewegen. Wenn Du Dich in der horizontalen Anzeige befindest (die erscheint, nachdem Du Dich durch Basis 1 durchgekämpft hast), drücke den Controller nach unten, um Dich auf den Bauch zu legen und dann nach rechts oder links, herumzukriechen.

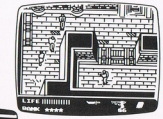





## SCHLACHTFELDER

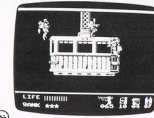
### *HAUPTANZEIGE*

*Deine Lebenslinie*
*Dein Rang*
*Denke daran, daß je höher Dein Rang ist, desto länger ist Deine Lebenslinie.*
*Die Waffe, die Du aus dem B-Bereich der Waffen-Anzeige gewählt hast.*
*Die Waffe, die Du aus dem A-Bereich der Waffen-Anzeige gewählt hast.*
*Die Ausrüstung, die Du gerade gebrauchst.*

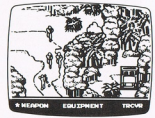



### *HORIZONTALE ANZEIGE*

*Deine Lebenslinie*
*Dein Rang*




*Die Waffe oder Ausrüstungsgegenstände, die Du gerade gebrauchst*
*Die Anzahl der Bomben*
*Die Anzahl der Raketen*
*Die Anzahl der Sauerstoff-Tanks*



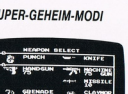

### *DIE UNTERANZEIGE – MODUS AUSWAHL*

Während der ganzen Mission wird Du überall und nirgends nach besonderen Waffen und Ausrüstungsgegenständen suchen, die für Dein Überleben wichtig sind. Du mußt auch ständig mit Deinen Mitstreitern in Kontakt stehen, damit Du neue Hinweise bekommst.

Du kannst zu jeder Zeit die Hauptwaffen ändern, andere Gegenstände benutzen oder das Funkgerät einsetzen. Um dies zu tun, drücke die Select-Taste und die Unteranzeige MODE SELECTION (Modus-Auswahl) erscheint. Bewege dann den „Stern" mit dem Controller auf die gewünschten Waffen, Ausrüstungsgegenstände oder das Funkgerät. Drücke zum Schluß die A-Taste.

Wenn Du damit fertig bist, Gegenstände zu wechseln, bewege den „Stern" mit der Select-Taste wieder zurück auf die Unteranzeige und bewege ihn mit dem Controller neben das „RTN". Drücke dann die A-Taste und Du bist wieder mitten im dicksten Schlammassel.

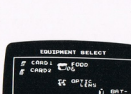
# SUPER-GEHEIM-MODI




### WAFFEN-MODUS

In diesem Modus gibt es zwei Bereiche: A + B. Im B-Bereich wählst Du entweder einen Faustkampf oder den Kampf mit dem Messer. Im A-Bereich entscheidest Du, welche Waffe für die Kampf-Situation, in der Du Dich gerade befindest, am besten geeignet ist. Zum Beispiel – wenn Dich der Feind in einen Raum einschließt, dessen Tür verriegelt ist, solltest Du entweder auf Handgranaten oder Plastiksprengstoff umschalten, um die Tür zu zerstören.

Um eine Wahl zu treffen, drücke die Select-Taste, um den „Stern" von Bereich zu Bereich zu bewegen, drücke danach den Controller, um eine Waffe auszuwählen. Nachdem Du Deine Wahl getroffen hast, drücke die A-Taste, und danach die Select-Taste, um zur Unteranzeige MODE SELECTION (Modus-Auswahl) zurückzukehren.




### AUSRÜSTUNGS-MODUS

In diesem unheimlich wichtigen Modus wählst Du die Ausrüstungsgegenstände, die Du benötigst, mit denselben Schritten, wie im Waffen-Modus beschrieben.

Denke daran, daß dies der Modus ist, in dem die Pass-Karten aufbewahrt werden. Während der Mission mußt Du den „Stern" von Karte zu Karte bewegen, um bestimmte Zimmer zu betreten. Sobald Du in einem Zimmer bist, mußt Du vielleicht Deine Ausrüstung wieder wechseln. Zum Beispiel – wenn Du Dich plötzlich unter Wasser wiederfindest, mußt Du den „Stern" zum Sauerstofftank bewegen, bist Du wieder nach oben an die Luft kommst. Noch eine Ermahnung: Deine Rationen werden hier auch aufbewahrt. Wenn Deine Lebensdauer ziemlich weit unten ist, bewege den „Stern" zu den Rationen und drücke dann die A-Taste. Dann fühlst Du Dich gleich wie ein neugeborener Kämpfer.

Anmerkung: Je tiefer Du in das Spiel gelangst, desto mehr Waffen und Ausrüstungsgegenstände stehen Dir zu Verfügung.

### FUNKGERÄT-MODUS

In diesem Modus kannst Du entweder auf ein Ruf-Signal antworten, indem Du auf die Select-Taste drückst, oder versuchen, die Kommunikation mit einem anderen Mitglied der Kommando-Truppe aufzunehmen. Um einen solchen Funkspruch auszuführen, drücke den Controller, um den Cursor entweder auf J.T., Nick oder Jennifer zu setzen und drücke die A-Taste. Wenn Sie keine Hinweise für Dich haben, werden sie nicht antworten... aber versuche es immer wieder, denn man weiß ja nie, wann sie einen heißen Tip für Dich haben werden. Hier noch ein Wort der Warnung: Dein Funkgerät ist nutzlos, wenn die Alarmsirenen der Feinde losgehen.

Anmerkung: Wenn Du damit fertig bist, jedes Wort der Nachrichten auf der Anzeige zu lesen, drücke die A-Taste.

Eine extra-Funktion dieses Modus' ist der Entdeckungskanal. Wenn Du den Cursor auf diesen Sonderkanal bewegst und die A-Taste drückst, erscheint ein Raster. Wenn J.T. oder Nick einen Sender für Dich installiert haben, den Du suchen sollst, blinkt die Position des Senders.



# TÖDLICHE WAFFEN

### Beretta M92

Eine furchtbare Hand-feuerwaffe, die mit einem Schalldämpfer versehen werden kann.



### Claymore Mine

Drücke die A-Taste einmal, um sie zu aktivieren und ein zweites Mal, um die Explosion auszulösen.

### Marschflug-Rakete

Sobald Du diese Rakete abgefeuert hast, kannst Du sie mit Hilfe des Controllers zum Ziel dirigieren. Anmerkung: Du kannst Dich nicht bewegen, während Du diese Rakete steuerst.

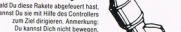
### Die Mine

Plaziere sie in Schlüsselpositionen, um feindliche Soldaten, die Dir zu nahe kommen, zu überraschen. Anmerkung: Pro Anzeige können bis zu 3 Minen plaziert werden.

### H&K MP5, Maschinen-gewehr

Ein halbauto-matisches Submaschinengewehr, das auch mit einem Schalldämpfer ausgerüstet werden kann.

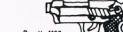
### Plastik-Sprengstoff



### ACME's offizielles Kommando-Messer

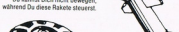
### Leuchtsignal-Pistole

Wenn der Bildschirm schwarz wird, kann dieses Baby Licht in Dein Dunkel bringen.



### M67 Granate

### M31 Gewehr

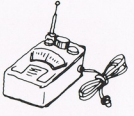


### Schalldämpfer

Leise, aber tödlich. Diese kleine Gerät hilft Dir dabei, Deine Mission geräuschlos hinter Dich zu bringen.

# ÜBERLEBENSAUSRÜSTUNG

**WAHRHEITS-GAS**
Nachdem Du einen feindlichen Kommandeur gefangen hast, wähle das Wahrheits-Gas aus Deinem Ausrüstungs-Modus und verwende es, um ihm das Ausplaudern seiner Geheimnisse zu erleichtern.



**WANZEN-SET**
Von Watergate inspiriert, kannst Du mit diesem Gerät die Gespräche Deiner Feinde mithören, die hinter Wänden stattfinden.

**STIEFEL**
Sie schützen Deine Fußsohlen, wenn Du über Holzbretter läufst, die mit vergifteten Nägeln gespickt sind.

**RAUCHBOMBE**
Signale für Deine Kommando-Truppe, um ihnen zu zeigen, wo der Angriff stattfinden soll.

**MINEN-SUCHER**
Entdeckt die Positionen von feindlichen Minen.

**SAUERSTOFF-TANK**
Damit kriegst Du genug frische Luft, wenn Du unter Wasser bist.
Anmerkung: Achte unbedingt auf die Sauerstoff-Anzeige, die sich am unteren rechten Rand der horizontalen Anzeige befindet.

**SCHUSS-SICHERE WESTE**
Reduziert Deine Verletzungen um 50%

**INFRAROT-BRILLE**
Hilft Dir, Alarm-Sensoren zu entdecken.

**DURCHBLICK-FERNGLAS**
Hermit kannst Du durch die Wände der Festung Fanatic sehen.

**ANTIDOTE / GEGENMITTEL**
Wenn Du vergiftet worden bist, beginnt Deine Lebenslinie zu sinken. Dann mußt Du Dich beeilen, um zum Gegenmittel zu kommen, und damit den Lebensverlust zu stoppen.

**RATIONEN**
Füllt Deine Lebenslinie wieder auf.

**RUCKSACK**
Brauchst Du, um doppelt so viele Raketen und Minen mit Fernbedienung zu transportieren.

**PASS-KARTEN (1-8)**
Dies sind die Schlüssel zu Deinem Erfolg, denn sie öffnen Türen, die Dich zu Waffen, Ausrüstungsgegenständen, Gefangenen und schließlich – zum Sieg führen!

**POWER-RÜSTUNG**
Gibt Dir die Kraft, Felsen und Geröll-Klötze zu bewegen.

**ANTENNE**
Ermöglicht Dir, das Funkgerät in Bereichen zu verwenden, die vom Feind mit Störfunk belegt werden.

**RÖNTGEN-SUCHGERÄT**
Entdeckt Stellen in einer Wand, die brüchig sind, so daß Du sie mit Plastik-Sprengstoff durchsprengen kannst. Übrigens, Du sollteet vielleicht daran denken, die Power-Rüstung anzulegen, bevor Du durch die sogenannten „Schwachstellen" brichst.

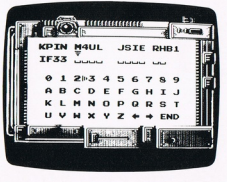
**BATTERIE (Trockenzelle)**
Wenn die Batterie Deines Funkgeräts leer ist, kannst Du mit der Trockenzelle neue Energie nachladen.

## CODE NAME: PASSWORT

Wenn Deine Lebenslinie dahinsiecht, und damit Deine Mission zu einem plötzlichen und erfolglosen Ende bringt, kannst Du Deine Waffen und Deinen Rang retten, indem Du PASSWORT wählst. Dann erscheint das Funkgerät auf der Anzeige und zeigt einen geheimen Code an. Schreibe diesen Code auf und bewahre ihn auf!

Wenn Du nach Deinem Abgang weiterspielen willst, ohne das Gerät auszuschalten, wähle CONTINUE (weiterspielen).

## WIE MAN EINE MISSION MIT HILFE VON „CODE NAME: PASSWORT“ NEU BEGINNT.




Wenn die Titelanzeige am Anfang des Spieles erscheint, drücke auf die Start-Taste, um die START/CONTINUE-Option aufzurufen. Wähle dann mit Hilfe der Select-Taste „Continue“ aus. Drücke die Start-Taste, um eine wichtige Nachricht zu empfangen, drücke dann die A-Taste und die Passwort-Anzeige erscheint. Verwende den Controller und die A-Taste, um das Passwort einzugeben. Wenn Du einen falschen Buchstaben oder eine falsche Zahl eingegeben hast, drücke die B-Taste, um den Cursor zurück auf den Fehler zu bewegen und korrigiere ihn dann. Eine andere Methode, um Fehler zu berichtigen: Bewege den Cursor zu den Vorwärts-/Rückwärts-Pfeilen (<,>) und bewege den Cursor danach mit Hilfe der A-Taste auf die falschen Buchstaben oder Ziffern.



## ÜBERLEBENS-TIPS

Bevor der Stealth-Hubschrauber vom Flugzeugträger USS Grover Cleveland abhob, hatten Deine Vorgesetzten diese hilfreichen Hinweise zusammengestellt, um Dich davor zu bewahren, in die Hände von Highardia oder seiner Bande von Terroristen zu fallen. Wende sie bedacht an:

1. Öffne soviele Türen, wie Du kannst.
2. Höre auf gerettete Gefangene und verwende das Wahrheits-Gas, um gefangene, feindliche Kommandeure zum Reden zu bewegen. Nachdem Du eine bestimmte Anzahl von Gefangenen befreit hast, wirst Du zu einem neuen Rang befördert und erhöhst damit Deine Lebenslinie. Anmerkung: Jedes Mal, wenn die Mitteilung einer Person zu Ende ist, drücke die A-Taste.
3. Der Schalldämpfer befindet sich irgendwo im Dschungel. Du mußt ihn finden, sonst hört man Deine Schüsse auf der ganzen Welt.
4. Wenn Du nicht weiter kommst oder verwirrt bist, kontaktiere J.T., Nick oder Jennifer.
5. Du mußt einen feindlichen Soldaten entweder dreimal schlagen oder einmal stechen, um ihn loszuwerden. Manchmal hinterläßt Dir Dein Opfer Rationen oder Extra-Munition bevor er verschwindet. (Hey, der Sieger kriegt was übrig ist!)
6. Wenn Du die Hauptt'ür von Basis 1 erreichst, versteckе Dich hinter den Büschen und versuche Deine Mitkämpfer zu erreichen. Schließlich könnte J.T. ja einen Plan haben.

## *Behandle Dein Konami-Spiel sorgfältig*

- Dieses Konami-Spielmodul ist ein Präzisionsgerät mit einem komplexen elektronischen Schaltkreis. Setze es keinen unnötigen Erschütterungen oder extremen Temperaturschwankungen aus. Versuche auf keinen Fall, das Modul zu öffnen oder auseinanderzubauen.

- Berühre auf keinen Fall die Terminal-Kontakte oder lasse sie mit Wasser in Berührung kommen. Andernfalls wird der Schaltkreis beschädigt.

- Achte darauf, daß die NES-Konsole immer AUSGESCHALTET ist, wenn Du das Spielmodul in die Konsole einlegst oder es herausnimmst.



## ⚠ WARNUNG ⚠

**NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!**

**Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.**